＊プレイ進行

・ボードに置かれたプレイヤーコマとタイルの列で、一番後ろにあるコマのプレイヤーが、手番を行う。
　ゲームを通じて、手番を行うプレイヤーは常にプレイヤーコマとタイルの列の一番後ろのプレイヤーとなる。(同じプレイヤーが複数回、手番を行う可能性がある。)

＊手番内容：手番プレイヤーは以下1～4を順に行う。

1：自分のコマを好きなタイルの上に移動させる

・手番プレイヤーは自分のコマを好きなタイルの上に置く。
　そのタイルの左上にコストが描かれている場合、コストを支払わなければそのタイルにコマは置けない。

2：コマを置いたタイルを取り自分の場に配置する

1でコマを置いたタイルを取り、自分の場のタイルに対し、以下のルールに従って配置する。
・配置するタイルに隣接(角と角も可)したタイルに、一族コマが少なくとも1つなければならない。
・川(タイル上下の青のライン)や道(タイル左右の白のライン)があるタイルは、川同士、道同士を繋げて配置しなければならない。
・川や道の無いタイルは、何もない辺同士が接するように配置する。タイルの色は関係ない。

3：配置したタイルと隣接する全てのタイルの効果を発動させる

・まず、配置したタイルの右下に描かれている効果を発動させる。
・その後、配置したタイルと、そのタイル周囲8箇所(角での隣接も含む)にある全てのタイルの中央下に描かれた効果を、1度ずつ発動させる。
　発動させるタイルの効果の順番は、自由に選べる。
*資源獲得時、各資源コマやウイスキー樽などが不足したとき、一時的に代用品で補う。

4：新たなタイルを列の先頭に置く

・数字の小さい山札から1枚タイルをめくり、ボードを時計回りに見ていき、タイルもプレイヤーコマも無いマスに最初のマスにそのタイルを配置する。0の山札がなくなったら1の山札、次は2の山札と進んでいく。
＊最後尾のプレイヤーコマと空きマスの間にタイルが残った場合、それを取り除き、最後尾のコマの後ろ1マスのみが空きマスになるように、タイルを補充する。
・1、2、3それぞれのタイルの山の最後の1枚がボードに置かれた時、以下の得点計算が発生する。

＊ゲーム中の得点計算：各タイルの山の最後の1枚がボードに置かれたときに全員が得点計算を行う。
・各プレイヤーが持つ以下を比較する。
　それぞれ、一番数の少ないプレイヤーと比較して、ボードに描かれている表にしたがい得点を得る。
1：キャプテン(村、城タイル参照)と「特別な地」カードの右下に描かれた帽子を足した数
2：ウイスキー樽の数
3：「特別な地」カードの枚数

最少数との差	1	2	3	4	5+
獲得勝利点	1	2	3	5	8

＊資源の売買：ウイスキー樽の売買はできない

購入	・タイルの配置コストやタイルの効果を使用する時に、必要な数だけ購入できる。 　購入した資源は、すぐに使用しなければならず、資源コマとして持ってはおけない。 ・購入金額は、中央ボードの各列の、空いている場所の一番小さい数値。 　1つ購入するたびに、数値分のコインをその枠に重ねて置いていく。 　列が3までコインで埋まっている場合は、その資源を購入できない。
売却	・自分の手番時、可能であればいつでも資源を好きなだけ売却できる。 ・売却金額は、中央ボードの各列の、コインが置いてある場所の一番高い金額。 　売却時、資源をストックに戻し、売却金額分のコインをボードから得る。 　各列にコインが無い場合、その資源の売却はできない。

＊ゲーム終了

・3のタイルの山の最後の1枚が置かれ得点計算終了後、ゲームは終了し最終決算を行う。
　以下を計算し、最も勝利点の多いプレイヤーが勝者となる。
　　同点の場合は、より多くの資源を持つプレイヤーが勝者となり、それも同じ場合は引き分けとなる。

・「特別な地」カード、「Iona Abbey」「Loch Morar」「Duart Castle」を持っているプレイヤーは、それぞれのタイルの枚数で得点。
・持っているコイン1枚につき、1勝利点。
・各プレイヤーの場のタイルの数を数え、一番少ないプレイヤーと比較する。 　1枚多いごとに、-3勝利点される。

＊プレイ進行

・ボードに置かれたプレイヤーコマとタイルの列で、一番後ろにあるコマのプレイヤーが、手番を行う。
　ゲームを通じて、手番を行うプレイヤーは常にタイルの列の一番後ろのプレイヤーとなります。(同じプレイヤーが複数回、手番を行う可能性があります。)

＊手番内容：手番プレイヤーは以下1～4を順に行う。

1：自分のコマを好きなタイルの上に移動させる

・手番プレイヤーは自分のコマを好きなタイルの上に置く。
　そのタイルの左上にコストが描かれている場合、コストを支払わなければそのタイルにコマは置けない。

2：コマを置いたタイルを取り自分の場に配置する

1でコマを置いたタイルを取り、自分の場のタイルに対し、以下のルールに従って配置する。
・配置するタイルに隣接(角と角も可)したタイルに、一族コマが少なくとも1つなければならない。
・川(タイル上下の青のライン)や道(タイル左右の白のライン)があるタイルは、川同士、道同士を繋げて配置しなければならない。
・川や道の無いタイルは、何もない辺同士が接するように配置する。

3：配置したタイルと隣接する全てのタイルの効果を発動させる

・まず、配置したタイルの右下に描かれている効果を発動させる。
・その後、配置したタイルと、そのタイル周囲8箇所(角での隣接も含む)にある全てのタイルの中央下に描かれた効果を、1度ずつ発動させる。
　発動させるタイルの効果の順番は、自由に選べる。
*資源獲得時、各資源コマやウイスキー樽などが不足したとき、一時的に代用品で補う。

4：新たなタイルを列の先頭に置く

・数字の小さい山札から1枚タイルをめくり、ボードを時計回りに見ていき、タイルもプレイヤーコマも無いマスに最初のマスにそのタイルを配置する。0の山札がなくなったら1の山札、次は2の山札と進んでいく。
＊最後尾のプレイヤーコマと空きマスの間にタイルが残った場合、それを取り除き、最後尾のコマの後ろ1マスのみが空きマスになるように、タイルを補充する。
・1、2、3それぞれのタイルの山の最後の1枚がボードに置かれた時、以下の得点計算が発生する。

＊ゲーム中の得点計算：各タイルの山の最後の1枚がボードに置かれたときに全員が得点計算を行う。
・各プレイヤーが持つ以下を比較する。
　それぞれ、一番数の少ないプレイヤーと比較して、ボードに描かれている表にしたがい得点を得る。
1：キャプテン(村、城タイル参照)と「特別な地」カードの右下に描かれた帽子を足した数
2：ウイスキー樽の数
3：「特別な地」カードの枚数

最少数との差	1	2	3	4	5+
獲得勝利点	1	2	3	5	8

＊資源の売買：ウイスキー樽の売買はできない

購入	・タイルの配置コストやタイルの効果を使用する時に、必要な数だけ購入できる。 　購入した資源は、すぐに使用しなければならず、資源コマとして持ってはおけない。 ・購入金額は、中央ボードの各列の、空いている場所の一番小さい数値。 　1つ購入するたびに、数値分のコインをその枠に重ねて置いていく。 　列が3までコインで埋まっている場合は、その資源を購入できない。
売却	・自分の手番時、可能であればいつでも資源を好きなだけ売却できる。 ・売却金額は、中央ボードの各列の、コインが置いてある場所の一番高い金額。 　売却時、資源をストックに戻し、売却金額分のコインをボードから得る。 　各列にコインが無い場合、その資源の売却はできない。

＊ゲーム終了

・3のタイルの山の最後の1枚が置かれ得点計算終了後、ゲームは終了し最終決算を行う。
　以下を計算し、最も勝利点の多いプレイヤーが勝者となる。
　　同点の場合は、より多くの資源を持つプレイヤーが勝者となり、それも同じ場合は引き分けとなる。

・「特別な地」カード、「Iona Abbey」「Loch Morar」「Duart Castle」を持っているプレイヤーは、それぞれのタイルの枚数で得点。
・持っているコイン1枚につき、1勝利点。
・各プレイヤーの場のタイルの数を数え、一番少ないプレイヤーと比較する。 　1枚多いごとに、-3勝利点される。